Nintendo

GAME BOY™

SUPER MARIO LAND™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifique-se da existência deste selo no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o seu Sistema GameBoy.

Antes de começar a jogar, leia atentamente este manual de instruções e siga os procedimentos de operação correctos. Conserve-o para consultas futuras.

INDICE

HISTÓRIA 3
1. COMO USAR O COMANDO 4
2. COMO JOGAR 6
3. TÉCNICA DE JOGO 8
4. SEGREDOS DE JOGO DO SUPER MÁRIO LAND 11
5. LISTA DE PERSONAGENS E SÍMBOLOS 13

PRECAUÇÕES

1. Se jogar por períodos longos, faça um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2. Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tente desmontar o aparelho.
3. Não toque nos terminais, nem deixe entrar água sob risco de avarias irreparáveis.
4. Não limpe este equipamento com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5. Guarde a cassete na respectiva capa de protecção, sempre que deixe de a usar.

TM & ® SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO CO., LTD.
© 1991 NINTENDO CO., LTD.

(Impresso em Portugal)

incolor
ARTES GRÁFICAS LDA
Tel 435 58 25

HISTÓRIA

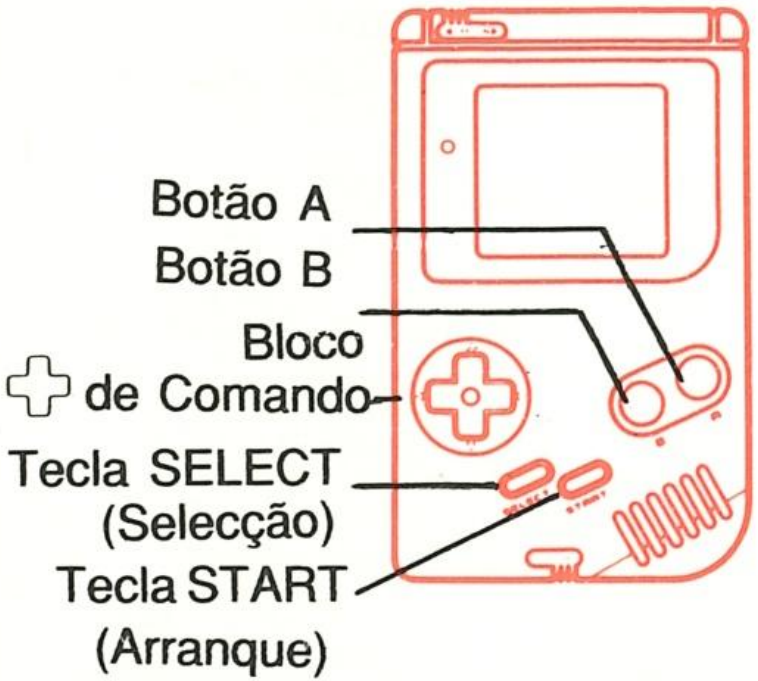
Era uma vez um pacífico mundo chamado Sarasalândia. Era um mundo dividido em 4 reinos: Birabuto, Muda, Easton e Chai. Certo dia, os céus de Sarasalândia cobriram-se de uma estranha e enorme nuvem negra. De uma fenda desta nuvem surgiu o até então desconhecido monstro dos espaços Tatanga, cujo objectivo era o de conquistar Sarasalândia. Tatanga hipnotizou o povo de todos os reinos de modo a poder controlá-lo a seu bel prazer. E, depois de o fazer, assumiu o comando do mundo. De momento, a sua maior obsessão é casar com a Princesa Daisy de Sarasalândia e torná-la sua rainha.

De posse destas informações, Mário iniciará uma jornada até ao Reino de Chai onde a Princesa Daisy foi feita prisioneira, e o seu objectivo final é devolver a paz a Sarasalândia.

Será que Mário consegue derrotar Tatanga, libertar o povo da sua hipnose intergaláctica e resgatar a Princesa Daisy? Depende de si e da destreza de Mário. Ponha-se a caminho, Mário!

1. COMO USAR O COMANDO

Designação e Funções dos Elementos de Comando



Bloco de Comando

- Andar para a direita
(Carregue ao mesmo tempo
no botão B caso queira acelerar.)
- Posição de cócoras
(Super Mário)
- Andar para a esquerda
(Carregue ao mesmo tempo
no botão B caso queira acelerar.)

Botão A

Saltar

— Ao carregar no botão A, Mário saltará.

Accionar torpedos ou mísseis

— Nas áreas de disparo, poderá accionar mísseis ou torpedos.

Botão B

Correr

— Acelerar antes de saltar. O salto de Mário terá um alcance superior.

Super bala

— Se Mário apanhar uma super flor, poderá disparar uma super bala.

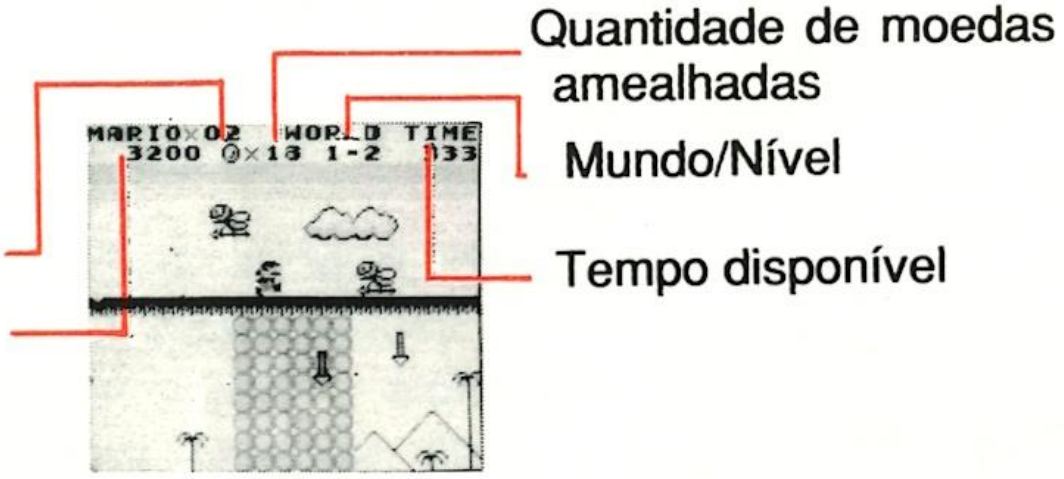
*Com a super bala, Mário consegue derrotar alguns inimigos ou obter moedas.

Accionar torpedos ou mísseis

— Nas áreas de disparo, Mário poderá accionar torpedos ou mísseis.

Tecla Start (Arranque)

Pressione esta tecla para começar a jogar.



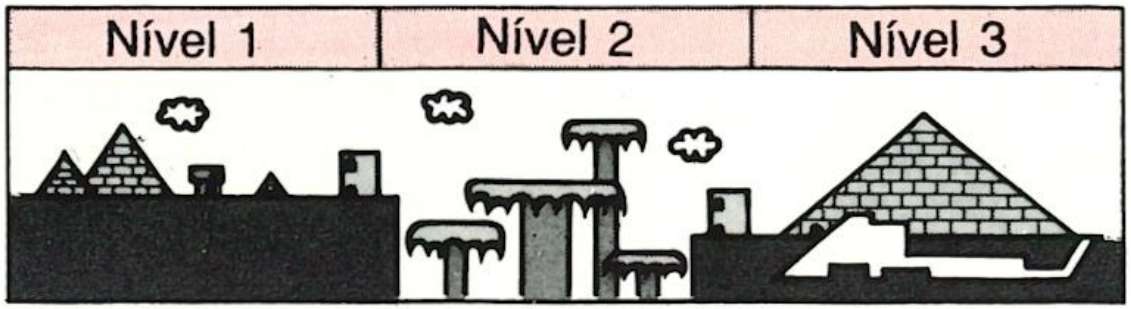
Função Pausa

Se quiser parar temporariamente o jogo, pressione a tecla START. Para retomar o jogo, volte a pressionar a tecla START e o jogo prosseguirá.

2. COMO JOGAR

Neste jogo, a acção desenvolve-se da esquerda para a direita. Mário enfrentará uma série de aventuras em Sarasalândia, mundo composto por 4 Reinos: Birabuto, Muda, Easton e Chai. Cada reino está dividido em 3 níveis e tem o seu próprio chefe, que habita, em todos eles, no 3º nível. Mário deve percorrer cada nível num espaço de tempo determinado. Em cada um dos mundos há uma série de inimigos à espera, prontos para atacar, portanto Mário tem que se saber valer das suas capacidades de correr e saltar, bem como pilotar um submarino ou um avião. O objectivo final de Mário é chegar ao Reino de Chai onde está presa a Princesa Daisy.

Exemplo: Mundo 1



Mundo 1 Reino de Birabuto
Mundo 2 Reino de Muda
Mundo 3 Reino de Easton
Mundo 4 Reino de Chai

*O nível 3 nos mundos 2 e 4 são zonas de disparo automático.
*Depois de Mário derrotar o chefe de um mundo, pode entrar no mundo seguinte carregando numa alavanca em frente à porta.

Tempo

Logo que Mário avance, a contagem do tempo no canto superior direito do écran começa a decrescer. O tempo que restar depois de atingir o objectivo final, é multiplicado por 10 e adicionado à pontuação.

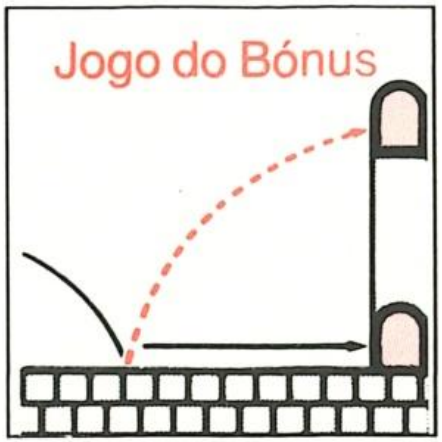
Objectivo final

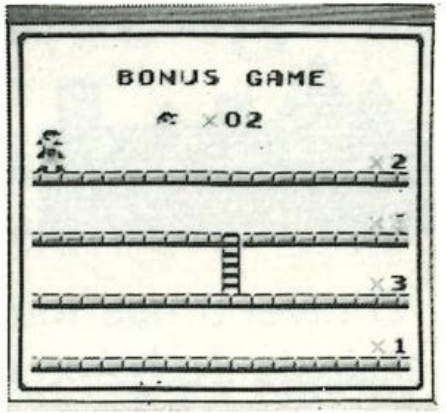
No fim de cada nível, há uma entrada superior e uma inferior. Se Mário conseguir entrar pela superior, poderá jogar o jogo do bónus.

Jogo do Bónus

Quando achar adequado, carregue no botão B e Mário deslocar-se-á para a direita.

No lado direito, 4 bónus esperam por Mário: 1UP, 2UP, 3UP e uma flor.





Écran de Bónus

3. TÉCNICA

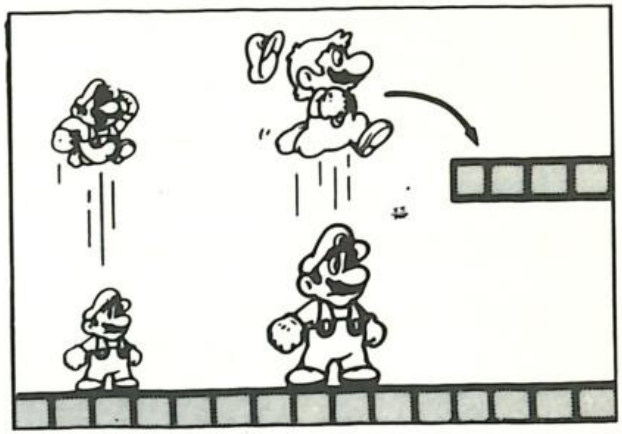
● Saltar

Mário e o Super Mário saltam à mesma altura.

*O tempo que fica a carregar no botão A determina a altura do salto.

*Se pressionar os lados direito ou esquerdo do ✚ bloco de comando a meio de um salto, Mário deslocar-se-á no sentido que carregou.

*Carregue no botão B para fazer Mário correr, o que lhe poderá permitir um salto mais elevado.



Carregue no lado direito do ✚ bloco de comando enquanto Mário está no ar, para conseguir saltar para cima das coisas.

● Significado dos Bónus

1 coração 1UP

Se agarrar um coração 1UP, ganhará um Mário extra.

Moeda

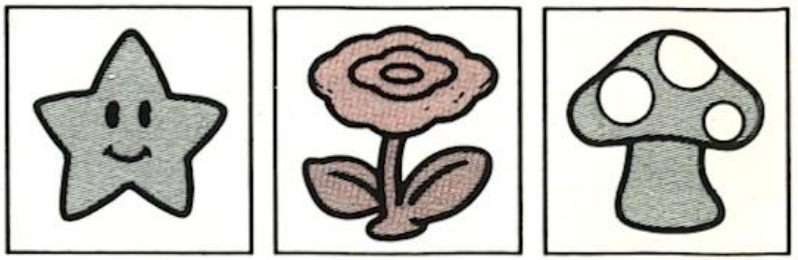
Junte 100 moedas e ganhará uma vida extra.

Tijolos mistério

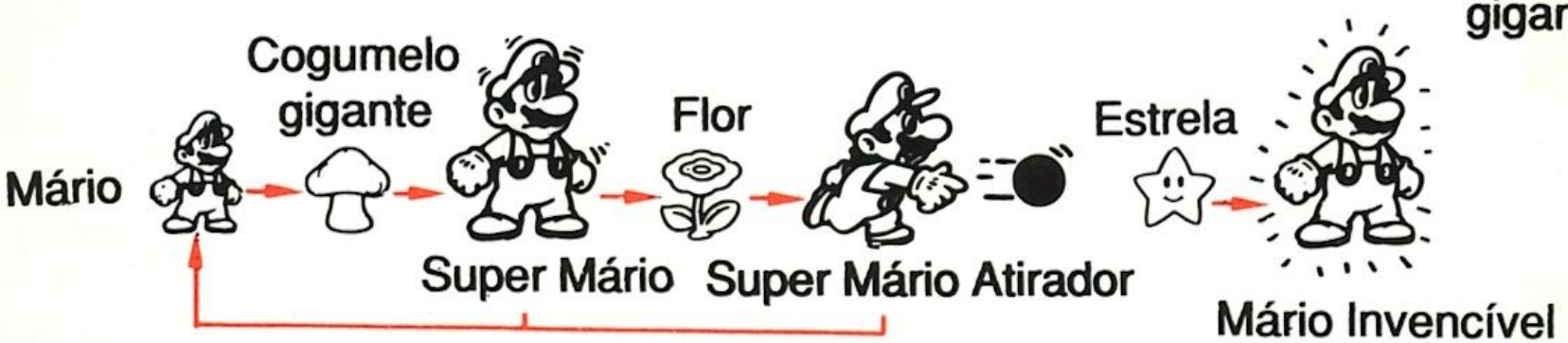
Nunca sabe ao certo o que o espera, mas pode crer que é algo de muito especial!

● Como aumentar a energia de Mário

*Escondidos nos tijolos e noutros locais, poderá encontrar três tipos de items que lhe aumentam a energia - estrelas, flores e cogumelos gigantes.



Estrela Flor Cogumelo gigante



*Se o Super Mário ou o Super Mário Atirador forem tocados por um inimigo, retornam à sua condição de Mários normais.

*Depois de ter voltado a ficar Mário normal, ficará invencível durante um curto período. Neste espaço de tempo, Mário faiscará.

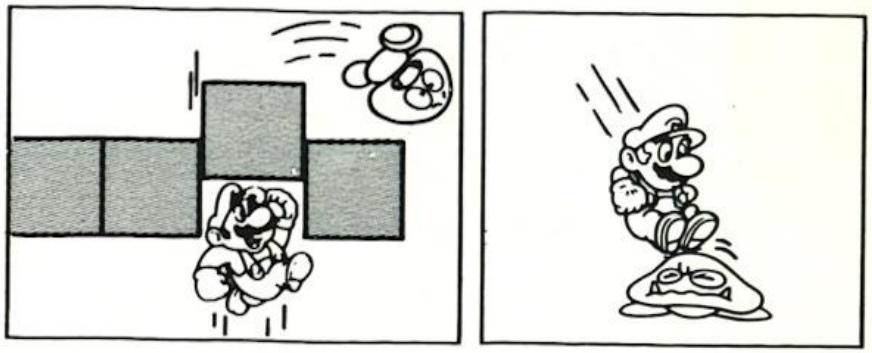
*Se o Mário agarrar um cogumelo gigante, transforma-se em Super Mário e consegue destruir tijolos.

*Se o Super Mário apanhar uma flor, ficará abilitado a disparar super balas. Se uma super bala atingir uma parede ou um tijolo, fará retorno em ângulo recto. Este efeito pode ser aproveitado para eliminar inimigos ou amealhar moedas. A super bala desaparece após um determinado espaço de tempo.

*Se Mário agarrar uma estrela, começa a cintilar e torna-se invencível durante um determinado período durante o qual não pode ser atingido pelo inimigo.

● Como Derrotar o Inimigo

*Os inimigos que estão em cima dos tijolos podem ser abatidos se lhes bater por baixo.
A maioria dos inimigos que andam pelo chão podem ser abatidos se se lhes saltar em cima.

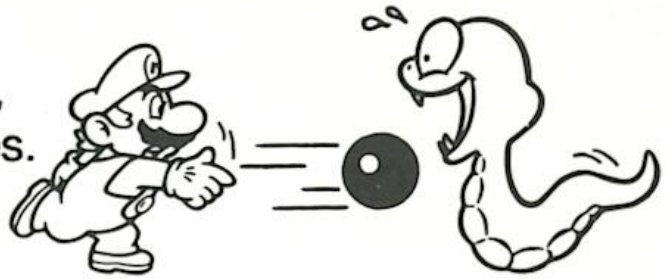


Bater por baixo Saltar em cima

*Na área de disparo, pode derrotar o inimigo com o auxílio de torpedos, caso se encontre debaixo de água, ou mísseis, caso se encontre a sobrevoar.

Uso de um míssil na área de disparo.

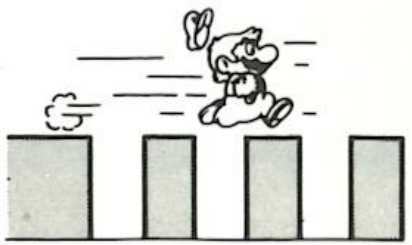
*Quando Mário está de posse de uma super bala, pode eliminar inimigos arremessando-a contra eles.



*O Mário invencível pode eliminar a maioria dos inimigos atirando-se para cima deles.
*Mas atenção! Há alguns inimigos que não morrem quando são pisados. Há outros que também são insensíveis à super bala e outros chegam mesmo a ser totalmente invencíveis.

● Perderá um Mário se:

*Mário for tocado por um inimigo ou atingido pelo fogo. (O Super Mário retorna à sua condição de Mário normal e o jogo prossegue.)
*Mário cair num buraco no solo ou no subsolo.
*O tempo se esgotar.

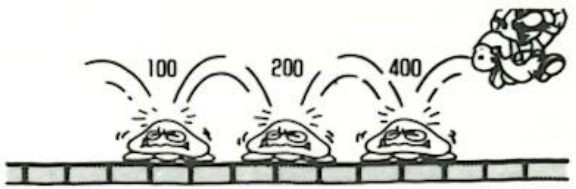


4. SEGREDOS DE JOGO DO SUPER MÁRIO LAND

*Se Mário chegar a um local onde há uma série de buracos no chão, carregue no botão B e ser-lhe-á possível saltar por cima dos buracos sem correr o risco de cair. (B) + (+)
*Dentro de alguns tubos há salas com tesouros escondidos. Quando estiver em cima de um tubo, use o bloco de comando para descer e veja o que por lá encontra.

*Saltar para locais onde parece não haver nada.
Há uma série de segredos a descobrir com moedas e tijolos que aparecem quando menos se espera.

*Aumente a sua pontuação saltando em cadeia em cima dos inimigos.



*Cada moeda vale 100 pontos. Junte 100 moedas e terá direito, não só a uma boa pontuação, mas também a um Mário extra.

*Parta um tijolo e obtenha 50 pontos. Quando passar por eles, parta a maior quantidade possível.

*Em alguns mundos Mário será surpreendido por uma série de armadilhas secretas tais como pisos que abatem quando Mário lhes passa por cima e pisos com alfinetes venenosos que eliminam Mário caso ele lhes toque.

*Pode continuar mais uma vez a cada 100 000 pontos. Se a sua pontuação for superior a 100 000 quando o jogo acabar, aparecerá o écran de título com a mensagem «Continue». Desloque o cursor cogumelo com o auxílio da tecla SELECT. Se quiser começar do princípio, alinhe o cursor com START (Início) e carregue na tecla START. Se quiser continuar o jogo, alinhe o cursor com Continue e carregue na tecla START.

*Após derrotar Tatanga e resgatar a Princesa Daisy, o jogo termina. Carregue num botão antes do fim e o cursor cogumelo no écran de título transforma-se num cursor de Mário, e entra num submundo infestado de inimigos.

*Para repôr um jogo a 0, carregue simultaneamente nos botões A e B e nas teclas SELECT e START.

5. LISTA DE PERSONAGENS E SÍMBOLOS

Princesa Daisy
Tatanga fez Daisy sua prisioneira. Mário deve resgatá-la.

Sky Pop (Avião)
Mário desloca-se neste avião carregado de mísseis.

Marine Pop (Submarino)
Debaixo de água, Mário pode andar por onde quiser no seu submarino carregado de torpedos.

Pakkun (Vaso virado ao contrário) 400 Pontos
Uma flor carnívora que sai de um vaso virado ao contrário. Atenção, não a deixe morder a cabeça de Mário.

Flor Pakkun 100 Pontos
Esta planta carnívora emerge dos tubos. Atenção, porque ela estende a cabeça muito rapidamente e não se esqueça que não a pode pisar.

Flor Pompom 800 Pontos
Flor giratória que espalha pólen venenoso pelos sítios por onde passa.

Nokobon 100 Pontos
Uma tartaruga que carrega uma bomba nas costas. Se lhe saltar em cima, explode, portanto, cuidado para evitar esse encontro.

Chibibo 100 Pontos

Um cogumelo tímido que anda aos saltinhos pelo chão.

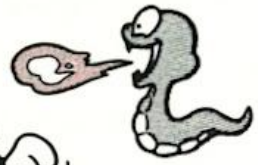
Kumo 400 Pontos

Esta criatura tipo aranha ataca Mário saltando-lhe em cima.

Tokotoko 400 Pontos

Uma estátua de pedra que esmurra energicamente tudo o que lhe passa por perto.

Nyololin 800 Pontos



Criatura com movimentos medrosos que, ao ver Mário, lhe atira bolas de veneno.

Batadon 800 Pontos

Estátua de pedra alada. Quando voa tenta esmagar Mário.

Mekabon 400 Pontos

Um robot que ataca Mário com a cabeça. Pode ser eliminado saltando-lhe em cima da cabeça.

Suu 400 Pontos

Esta aranha habitante das grutas desce silenciosamente de cima quando Mário se aproxima.

Gao 800 Pontos

Esta desajeitada criatura não se move. Mas lança balas na direcção de Mário

Ganchan

Rochas que caem subitamente dos céus. São fatais porque se o apanham, esmagam-no, no entanto, são úteis porque lhes pode saltar para cima e servir-se delas como meio de transporte. As Ganchans não podem ser abatidas.

Hiyoihoi 5 000 Pontos

Chefe do Reino Easton, Hiyoihoi evolui de um Tokotoko. Aparece a Mário lançando-lhe Ganchans. Tenha cuidado, não se deixe esmagar. Não consegue nada se saltar em cima de Hiyoihoi, mas dez super balas resolverão o seu problema.

Rei Totomesu 5 000 Pontos

Chefe do Reino Birabuto. Anda aos saltos e vomita fogo. Use 5 super balas.

Yurarin 400 Pontos

Este súbdito de Dragonzamasu vive na água e nada aos estremeções. Dois torpedos chegam para o derrotar.

Torion 100 Pontos

Este peixe devorador de homens nada sempre em grupos de três. Pode eliminá-lo com um simples torpedo.

Honen 100 Pontos

Esqueleto de um Torion depois de ter sido comido por Tatanga. Emerge sempre verticalmente. Não consegue pará-lo com uma super bala.

Yurarin Boo 400 Pontos

Irmão mais velho de Yurarin. Desloca-se com movimentos ascendentes e descendentes e atira balas e uma super bala não chega para o atingir.

Gunion 800 Pontos

Na água, Gunion não nada, agita-se com movimentos ascendentes e descendentes. Cuidado, porque se o tentar abater com dois torpedos, ele divide-se em dois e ataca.

Dragonzamasu 5 000 Pontos

Chefe do Reino Muda, protegido por Tamao. Desloca-se aos saltos e lança fogo. Mário pode abatê-lo com 20 torpedos.

Tamao

Forma indestrutível de vida que vive no quarto do Dragonzamasu para o guardar e proteger.

Mosca 400 Pontos

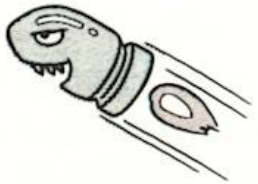
Mosca sugadora de sangue que anda sempre às voltas. Pode abatê-la saltando-lhe em cima.

Bunbun 800 Pontos

Esta criatura anda às voltas no céu a atirar lanças.

Gira 400 Pontos

Gira é um míssil que descola a alta velocidade de uma plataforma. Mário pode abatê-lo pisando-o.



Roketon 400 Pontos

Um avião de ataque pilotado pelos soldados de Tatanga. Dispara tiros de canhão para o Sky Pop. Pode destrui-lo com um simples míssil.

Pionpi 800 pontos

Anda obstinadamente aos saltos à volta do Mário e, independentemente das vezes que lhe salta em cima, torna sempre a reviver. Pode eliminá-lo com uma super bala.

Chicken 400 Pontos

Um pássaro de guerra às ordens de Tatanga. Voa com movimentos sinuosos e quando passa por Mário atira-se a ele. Pode abatê-lo com um míssil.

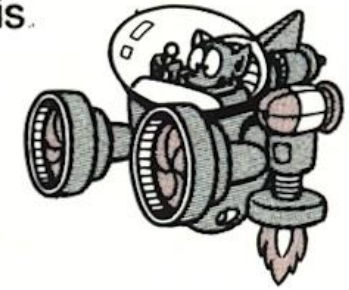
Chikako (Brilhante) 800 Pontos

Este objecto flutua ofuscante, nos céus. Tem o corpo de tal modo protegido, que só poderá abatê-lo com a ajuda de 10 mísseis.

Blokinton 5000 Pontos

O chefe do Reino Chai. Devido à sua timidez, esconde-se constantemente numa nuvem. Ainda nunca ninguém conseguiu ver a que é que se assemelha. Pode abatê-lo com a ajuda de 20 mísseis.

Tatanga, o Misterioso Homem do Espaço 5000 Pontos



O desconhecido homem do espaço surgiu subitamente das profundezas do espaço. Conduz o robot de guerra Pagosu e ataca com foguetões dispersos e movimentos sinuosos.

SERVIÇO DO CONSUMIDOR

Nintendo®

☎ 0500 11 11

(LINHA VERDE)

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.